

Licenciatura en Publicidad

**TFL**

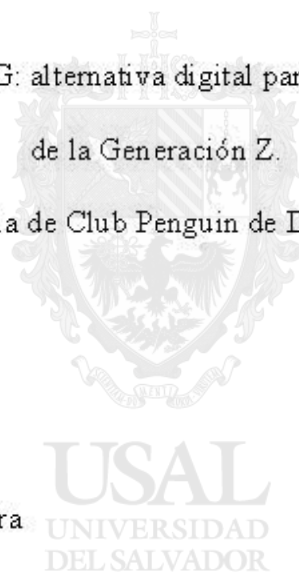
Juegos MMORPG: alternativa digital para la comunicación  
de la Generación Z.

Caso de estudio: La Isla de Club Penguin de Disney, Argentina 2017.

Alumno: D'Agostino Fontán, Chiara

Director de carrera: Lic. Gutiérrez, Daniel

Tutor: Prof. Lic. Pinto Maldonado, Manuel Matías



## **Dedicatoria**

Agradezco a mi mamá y papá por ser incondicionales día a día durante el transcurso de todos mis años académicos. A mi papá Rodolfo, especialmente por su apoyo económico que me permitió cursar la carrera universitaria en tiempo y forma. A mi mamá Claudia, por el acompañamiento moral y por la ayuda que siempre estuvo dispuesta a brindarme. A ambos por haberme enseñado el valor de la responsabilidad, el esfuerzo, la superación y motivación, gracias.



## Índice

<b><u>Capítulos</u></b>	<b><u>Págs.</u></b>
<b>Introducción</b>	7
<b>1. Bases teóricas</b>	9
1.1.: Psicología infantil: el juego como base del desarrollo humano	9
1.2.: Comunicación: innovación y adaptación	11
1.3.: Objetivos de análisis	12
1.4.: Nota de análisis	14
<b>2. Marco teórico y antecedentes de la investigación</b>	15
2.1.: Introducción	15
2.2.: Nuevos medios: introducción a la 4ta pantalla	15
2.3.: La era mobile: Web 3.0	16
2.4.: La psicología del juego	18
<b>3. Centennials</b>	23
3.1.: Generación Z	23
3.2.: Los beneficios del “Mundo Touch”	24
<b>4. Era “App” y juegos online</b>	27
4.1.: Del “Click” al “Tap”	27
4.2.: Universo App: Características	28
4.3.: El lado amigable de Internet	31

<b>5. Redes sociales: Factores de riesgo</b>	33
5.1.: Características y funcionamiento	33
5.2.: Peligros en red: Grooming y Ciberacoso	34
5.3.: Padres 2.0, Hijos 3.0: Un poco On, un poco Off	37
<b>6. Caso de estudio: La isla de Club Penguin de Disney</b>	40
6.1.: Juegos MMORPG: Características	40
6.2.: Historia del juego e introducción al universo	41
6.3.: La isla de la innovación	43
6.4.: Discurso Disney: juego, educación y seguridad	44
6.5.: Seguridad infantil asegurada: métodos	48
<b>7. Conclusiones</b>	51
<b>Glosario</b>	55
<b>Anexo</b>	59
<b>Referencias bibliográficas</b>	63
<b>Artículos web</b>	65

## **Introducción**

Internet y las redes sociales se han convertido en herramientas que han logrado revolucionar la comunicación del hombre, especialmente entre los adolescentes y pre-adolescentes. Internet en particular ha modificado nuestra forma de manejarnos dentro de lo cotidiano. En el ámbito social generó una revolución en el concepto de amistad, creó nuevas formas de comportamientos, de ocio y de entretenimiento, de formas de consumo y de búsqueda de información.

Las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC) revolucionaron las generaciones ampliando así la brecha generacional. Los padres de los pertenecientes a la Centennials (quienes por otro lado suelen pertenecer a las generaciones X y Baby Boomers), se encuentran alucinados por como sus pequeños se manejan con la tecnología, a la vez que están envueltos en dudas sobre cuán positivo o perjudicial puede transformarse dicho uso. El objetivo de análisis se encuentra en entender hasta qué punto un niño de 9 a 11 años debe usar de forma independiente un smartphone o tablet, cómo controlar el tiempo que se pasa On y Off de la red, cómo influyen estas cuestiones en su desarrollo social y forma de interactuar con otros niños de su edad y cómo generar el equilibrio entre ocio, diversión y aprendizaje en un entorno un tanto desconocido para muchos padres, donde la gran preocupación de los mismos es que sus hijos naveguen en espacios seguros y preparados para ellos. Mediante el análisis de reconocidos autores en los campos de la psicología infantil, los nuevos medios y la comunicación, se pretende llegar a responder todas estas dudas y por qué no algunas otras que surjan en el camino hacia un mayor entendimiento de estas cuestiones.

Mediante la investigación y análisis del juego digital La isla de Club Penguin de Disney, se pretende entender cómo todos los temas antes señalados convergen en este novedoso juego MMORPG, y describir la manera en que dichos juegos online crearon un nuevo espacio

de interacción y comunicación digital, en un contexto protegido y controlado para el desarrollo de la generación Z. Donde la antigua recomendación de padres “no hables con extraños” se pone en jaque.

Las limitaciones de esta investigación se basan en hacer foco en el análisis de niños entre 9 a 11 años. La edad determinada es sugerida por los creadores del juego: Disney Electronic Content, Inc.

El presente Trabajo Final de Licenciatura se desarrollará a modo de ensayo de nivel de grado, y tiene como objetivo analizar el juego MMORPG “La isla de Club Penguin” de Disney como ejemplo de las alternativas digitales que utilizan las nuevas generaciones para comunicarse. El análisis se hará desde una perspectiva crítica, con el objetivo particular de describir el efecto del permanente uso de medios digitales a edades tempranas, analizar cómo influye el juego en los niños y las altas horas que pasan frente a un dispositivo móvil, con el eje central fijado en la importancia del nivel de seguridad de internet en defensa de los menores.

